Diego Jesús Ortega García
Carpeta de proyectos

Diego Ortega García (Toluca, México, 1993)

Artista digital. Estudió Animación y Arte Digital en el Tecnológico de Monterrey. Estudió la Maestría en Fotografía y Estudios Visuales en Centro ADM, donde también formó parte del Programa de Iniciación a la Práctica Artística. Su trabajo hace uso de la animación digital, el video y la fotografía. Su producción se orienta al avatarismo en internet, el flujo de información en redes digitales y las posibilidades materiales de objetos virtuales. Participó como productor fantasma en Espacio Doble A (Anexos Artísticos) proyecto de residencias artísticas en Toluca, México.

Es docente en la Licenciatura en Arte digital de la facultad de Artes en la Universidad Autónoma del Estado de México. Ha participado en exposiciones digitales y presenciales en: Biquini Wax (curaduría de Eduardo Ramos/Dilatado Animación) en el marco del festival Animasivo 2022, Proyectos Espectra (Mérida), Bexpo x Centro Cultural Kappa, Espacio Doble A, Casa Equis, Centro de Cultura Digital, Laboratorio Arte Alameda, Museo de la Ciudad (Qro.) curaduría de BROKEN ENGLISH, Super Art Modern Museum, Centre National d'Exposition Saguneay (CAN) , Festival Abandon Normal Devices (UK).

Exhibiciones individuales:
2024: Sindicato de avatares. Museo Universitario Leopoldo Flores. Curaduría de Omar Jaimes
2020 Aclarando las cosas @Espacio Doble A. Toluca, Estado de México
2019 C L E A R SAGA (exhibición en línea) @curatedbylolita
2019 Tolotzin (exposición individual en Tlanchana Fest). @ Museo del Barro. Metepec, Estado de México
2019 Tolotzin (exposición individual) @ El refugio para emergencias visuales. Toluca, Estado de México

Exhibiciones colectivas:
2021 U<ser> (online) @Mozilla Hubs. Curaduría: Archivo 6400
2021 Este verano no es nuestro verano (online) @Zona Hipermedial, Centro de Cultrua Digital. Curaduría: Canek Zapata
2021 Paisaje Distópico @Centro ADM / Xo- Galerie. CDMX
2021 Haciendo del juego una expo, tercera exposición de arte joven en Animal Crossing (online) curaduría: Diego Olmos
2020 WELL NOW WTF? (online) http://wellnow.wtf/ curaduría: Lorna Mills, Wade Wallerstein & Faith Holland https://www.siliconvalet.org/
2020 Salón de Arte y Ciudad Segunda Edición @Proyector. Ciudad de México. Curaduría: El Asunto Urbano
2020 Ya no quiero hacer arte. quiero estrellar pantallas y romper computadoras (online) @Centro Cultural Kappa. Curaduría: Fernando Gress/bexpo
2020 Pixelex activados (online) @Casa equis. Curaduría: Carolina Villanueva y Canek Zapata
2019 Médium / Embeded @ Proyectos Espectra. Mérida, Yucatán
2018 No considero la vida de los pianos insignificante @Museo de la Ciudad de Querétaro. Querétaro. Curaduría: Broken English
2018 Résonance. Art sonore, digital et vivant en CNE, Jonquière. Quebec. Curaduría: Luis Ortega
2018 Confessions XL en _llorar, Ciudad de México. Curaduría: Janet40
2018 My wall is your filter bubble en Laboratorio Arte Alameda, Ciudad de México
2018 My wall is your filter bubble en Barnaby Festival. Macclesfield, Cheshire, Inglaterra
2017 My wall is your filter bubble en Festival Abandon Normal Devices, Castleton, Inglaterra. Curaduría: Doreen Ríos y Mathew Plummer-Fernández
2017 EMPTY VESSELS || VULNERABLE BODIES en The Wrong biennale 2017. curaduría Doreen ríos
2017 http://spamm.fr/ (online) Curaduría: Systaime
2017 When removed from view, removed from existence en Winchester School of art. Winchester. Inglaterra. Curaduría: Doreen Ríos

Curaduría:
2020 En la telerañana (exhibición colectiva) en Cosmovitral de Toluca. Vía Espacio Doble A

Duendificación
Collage digital
2022

He tenido oportunidad de explorar la realidad aumentada a través del software Spark AR desarrollado por META. Este interés me hizo prestar atención en lo que la gente agrega como prótesis virtual a su cuerpo a través de estos filtros, entre multiples posibilidades las orejas de duende me fascinaron al tratarse de una imagen fantástica vinculada a distintas referencias y temporalidades del imaginario pop colectivo.

https://diego-ortega.tumblr.com/post/672240231708327936/selfie-goblin

XO-100
Actualmente, Xo-100 está creando un sistema autónomo destinado a
interactuar con la vida silvestre que habita Xochimilco en el futuro lejano

Xo-100
Animación 3D, video, fotografía e imágenes generadas con Runway ML
2021-2022
https://www.instagram.com/xo100.mx/?hl=es-la

Xo-100 es una ficción en torno al futuro de los cuerpos de agua en México, especificamente sobre la zona Chinampera de Xochimilco. *Xo-100* es una empresa falsa, enfocada en construir y comercializar tecnología basada en los conocimientos de los agricultores de las chinampas. La narrativa de este proyecto esta planteada en una serie de videos animados que representan Xochimilco en distintas temporalidades.

Este proyecto propone discutir y cuestionar la forma en la que nos relacionamos con los cuerpos de agua, la privatización del conocimiento y los proyectos de bioingeniería en el marco del neoliberalismo mexicano.

Imagen: Museo del Tecnológico de Monterrey - Puebla.
Exhibición coletiva: Mexifuturismos con trabajos de: Fragments and Forms, Galamot, Marux, Diego Ortega, Dalila Martinez, Daniel Emba, Carlos Iván Hernández y Miguel Ángel Salazar, Víctor Pérez Rul e Interespecifics

Xo-100 - Videobitácora
Video silente
https://youtu.be/ft1E5bFWVFI

El canto de las sirenas
Video con audio
https://vimeo.com/416429596

Xo-100
Video con audio
https://vimeo.com/386097189

Chinamitl (La vida después de los nuevos medios)
Video con audio
https://vimeo.com/360408689

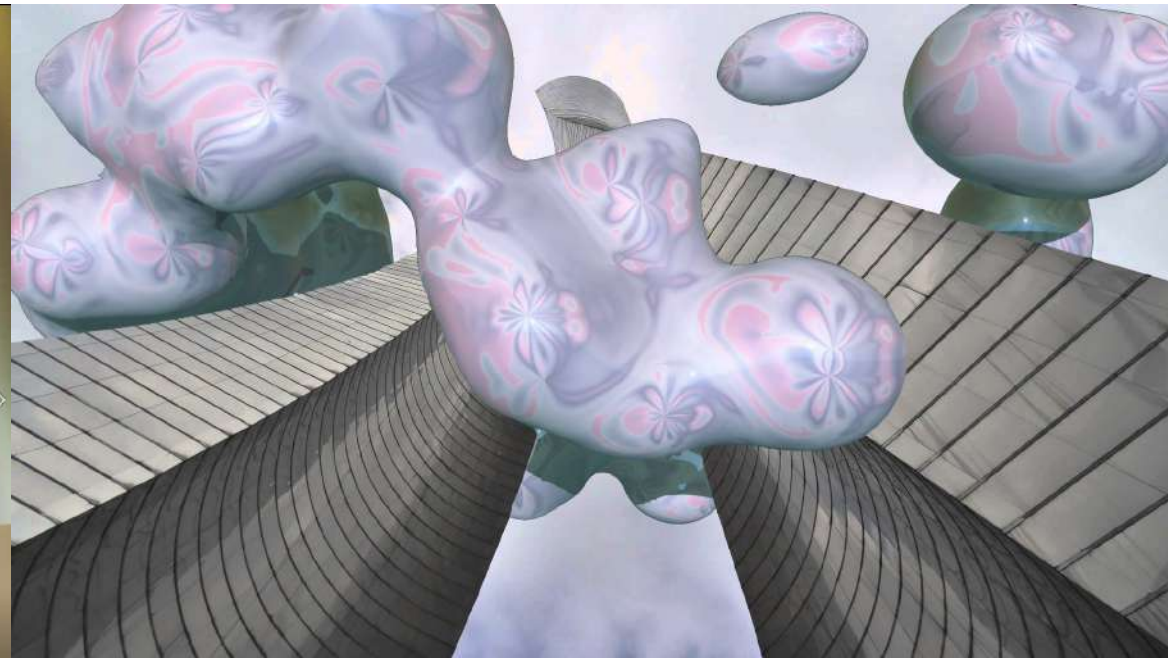
El día que ella murió
Artista: A MIRVNDV
Animación: Diego Ortega
https://youtu.be/O4dnC6qJWgs?si=p4n7-zRvBHmNALSG

Tolotzin. 2017-2018
Medios mixtos
Impresión 3D, cerámica, animación digital, video, dibujo
https://diego-ortega.tumblr.com/post/661091903719292928

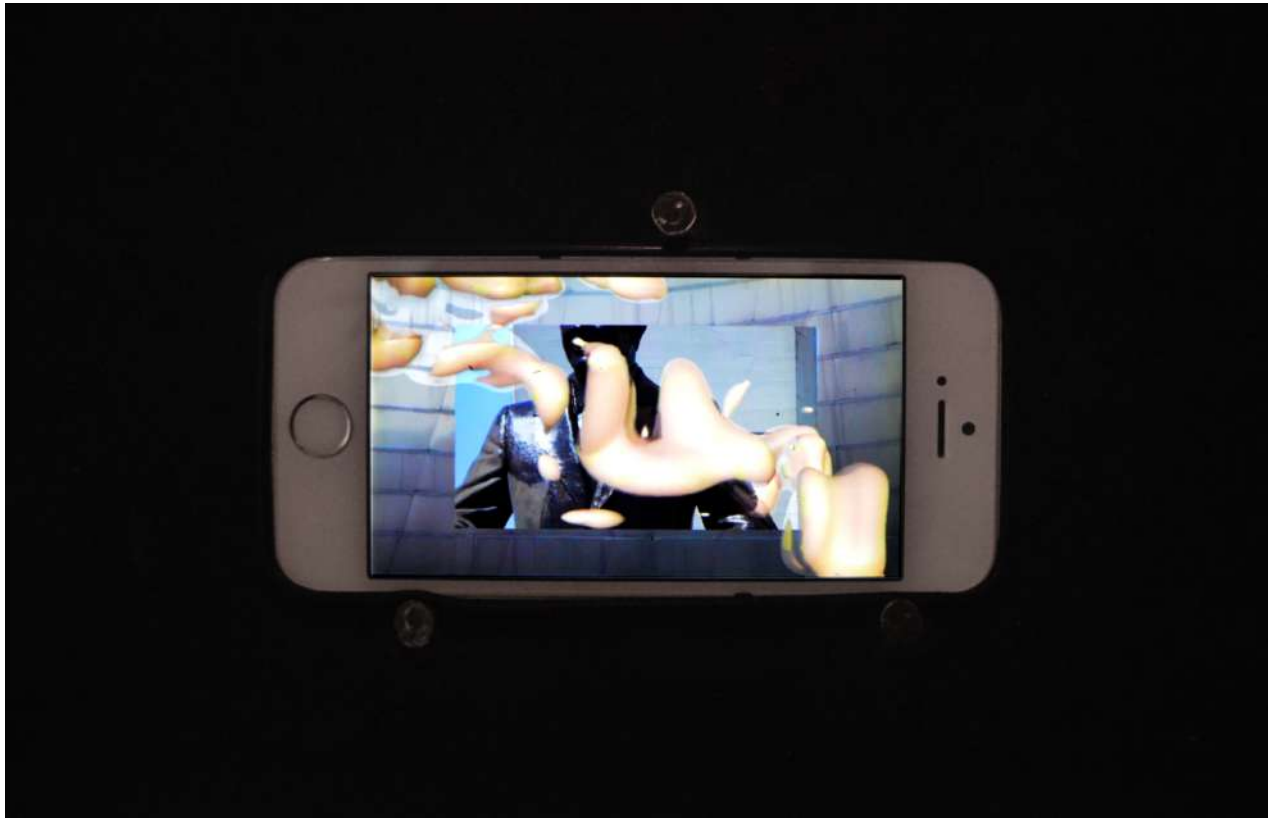
Los materiales de los que están hechos los objetos que consumimos determinan nuestra relación con ellos. Tolotzin es un proyecto que reinterpreta la *Puerta Tolotzin,* monumento que recibía a los visitantes de Toluca en la autopista México-Toluca.

A través de la impresión 3D, cerámica y otras técnicas de producción se recrea un modelo a escala de este monumento para cuestionar las decisiones materiales, de aspecto y durabilidad en la construcción de proyectos públicos. El proyecto plantea reconfigurar la forma del monumento y las distintas posibilidades de un espacio que actualmente solo existe en imágenes de internet y fotografías

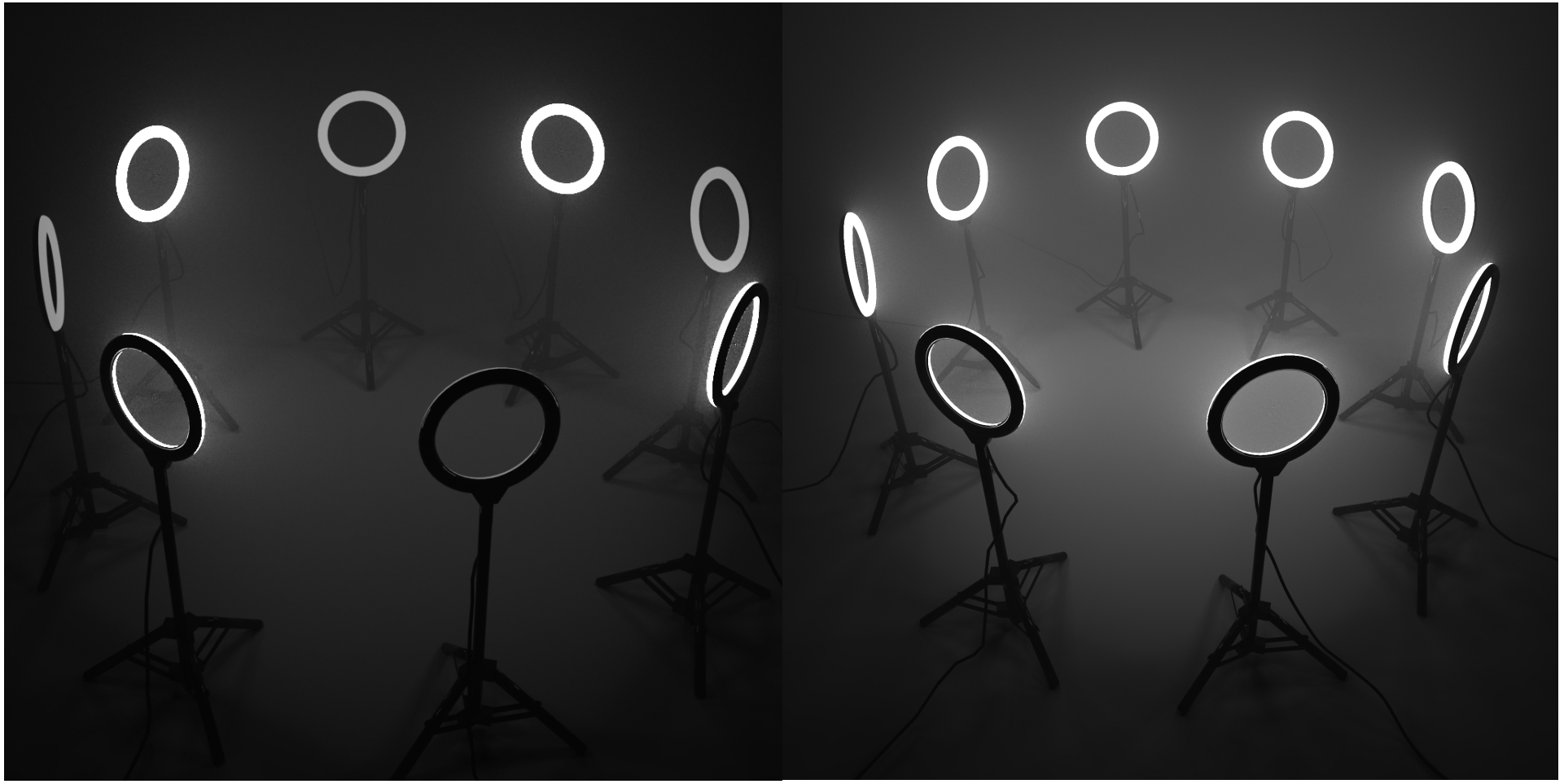
https://youtu.be/upvR0JZwO8I



https://vimeo.com/246189095



Fotos de la exposición *Tolotzin* en *El Refugio para emergencias visuales*. Toluca, 2019



Nunca hemos estado aquí pero hay algo que me es familiar (2021)
2 channel video
soundtrack by César Chirinos
https://vimeo.com/534309816/957f1174d2

Es un trabajo que pertenece a una serie de obras especulativas. Estos trabajos se plantean como potenciales esculturas, objetos e instalaciones. Este video se plantea a partir de las luces de círculo, objeto que comenzó a aparecer en panorama de mi ciudad de la noche a la mañana, a la par de que muchas personas cercanas perdían la vida, cargando para mi a estas luces, de un aura muy contraria a su luminosidad. La canción utilizada me parece sumamente emotiva, agrega la dimensión de memorial que busco en el video. Por otro lado este trabajo también responde a un interés personal de crear un contraste con algunos de mis trabajos anteriores, en los que las figuras humanoides han sido una constante

Portal I
Videoinstalación a techo
Proyector, espejo y reproductor de video
Animación 3D con audio
https://youtu.be/reNusz2Oo6Y

Esta animación pertenece a una serie de invocaciones haciendo uso de medios digitales. En cada una de las invocaciones busco formas de encontrarme con el avatar. Me parece difícil no ver en la pantalla una ventana ya que me interesa el momento en el que lo bidimensional se vuelve tridimensional. Cuando la pantalla se convierte en umbral esperamos que algo o alguien lo atraviese. ¿Te imaginas a tu personaje favorit@ entrar por la ventana de tu casa? ¿Qué l@ detiene de cruzar para encontrarte?

(A la izquierda, video intalación de Carlos Dávila, a la derecha: Portal I de Diego Ortega)
Pieza presentada en ZIG ZAG animation show, curada por Dilatado animación, en Biquini Wax, con trabajos de: Carlos Dávila, Carolina Villanueva Lucero, Male, Leslie Cortés, Andrea Mondragón, Esteban Azuela, Antonio Aragón, Kamil Abdalla, Javier Fuentes, Diego Ortega, Yenny Canseco.

Inspirado por la producción de artistas como Bartolina Xixa, Río Lerma es un proyecto que subvierte los temas recurrentes de la música trap como lo son las drogas y el dinero para llevarlo a al terreno de la denuncia y la protesta social frente al problema ecológico del agua en el valle de Toluca.

Nube Render- Río Lerma
Video
Prod. sonora OZOZOZ - 2022
https://youtu.be/saGemMJ2e1s?si=bTsMjyUmZ5hA0O3t

Maceta nube, maceta Lerma, maceta Lágrima
Macetas de barro
Cerámica Rakú
Realizadas en Vio Art Studio
2022-2023

En la telaraña (2020) Curaduría y desarrollo de realidad aumentada: Diego Ortega
https://issuu.com/espaciodobleaa/docs/en_la_telara_a_final__1_

Artistas: Space Hacker, Daniel Galatuart, ser.transparente, dj</3, Uinaina, Carlos Slim
Un ejercicio curatorial haciendo uso de los potenciales de la realidad aumentada. Convocamos a un grupo de nuestros creadores favoritos de Toluca para mostrar sus artes en el jardín botánico Cosmovitral Los resultados de este ejercicio fueron publicados el día viernes 4 de diciembre a través de las redes de la Doble AA Instagram: espacio_doble_a
Agradecimientos a: Josué Marcos Ramírez y David López.
Viernes 4 de diciembre, 2020 4:00 PM

Más proyectos disponibles en:

https://diego-ortega.tumblr.com/
https://c-l-e-a-r-x100pre.tumblr.com/
https://vimeo.com/diegoortega
https://www.instagram.com/apxcalyps0/